



PlayStation



スライヤーズ 2

るいかる

イラスト あらいずみるい



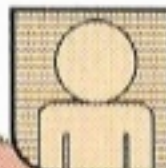
角川書店

スライヤーズ2 るいやる

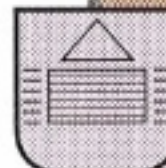
CONTENTS - こんてんつ -

ストーリー紹介	2
キャラクター紹介	4
コントローラの使い方	8
ゲームの始め方	9
ゲームの流れ	10
ゲームのセーブとロード	11
イベントモードでのコマンド	12
キャラクターのパラメータ	15
バトルモードでのコマンド	18
装備品について	22
環境設定	23
魔法リスト	24
ワンポイントアドバイス	27
スタッフ&キャストリスト	28

For Japan Only



プレイヤー
1人



メモリーカード
3ブロック



アナログコントローラ
対応(振動のみ)

SLPS 02115

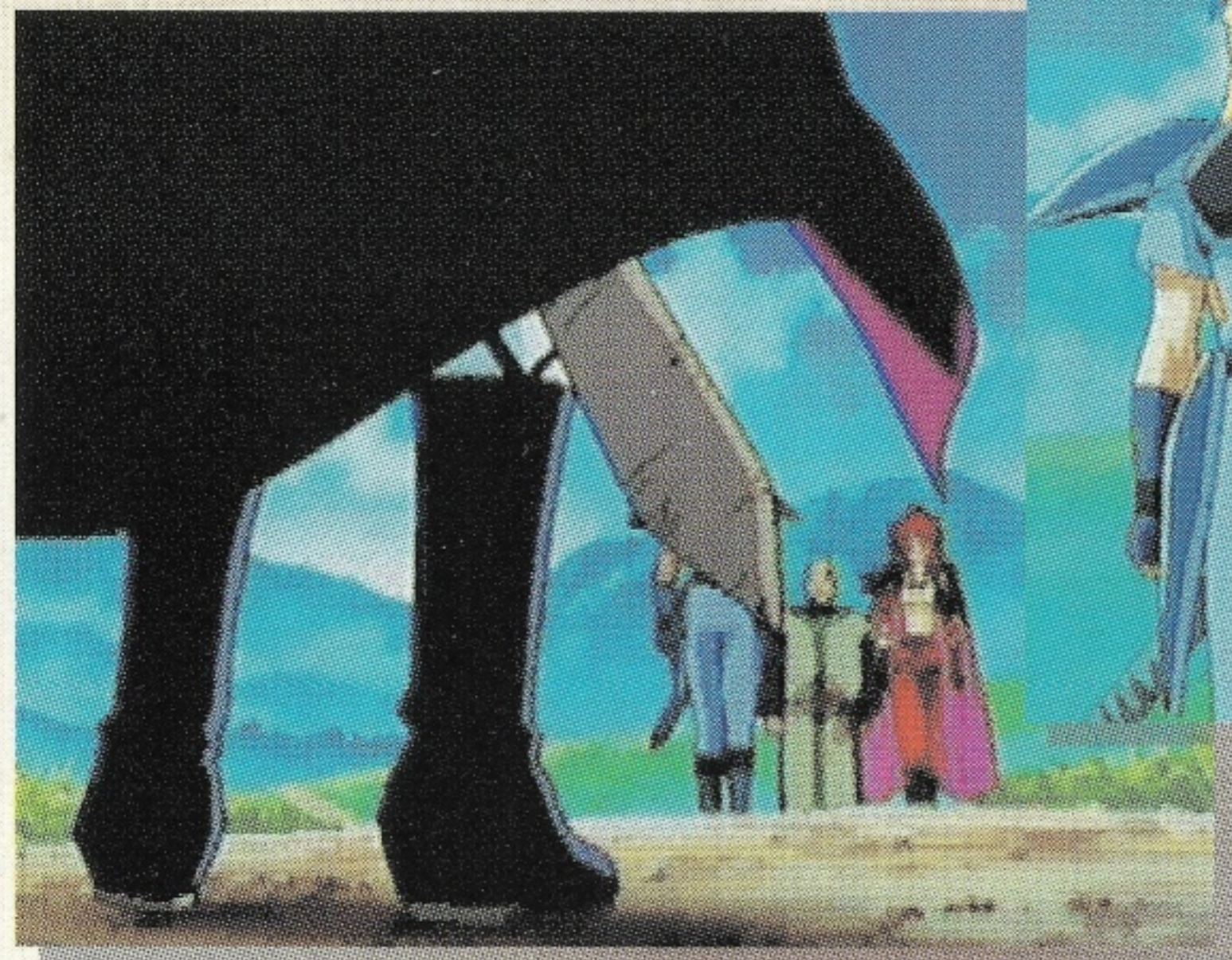
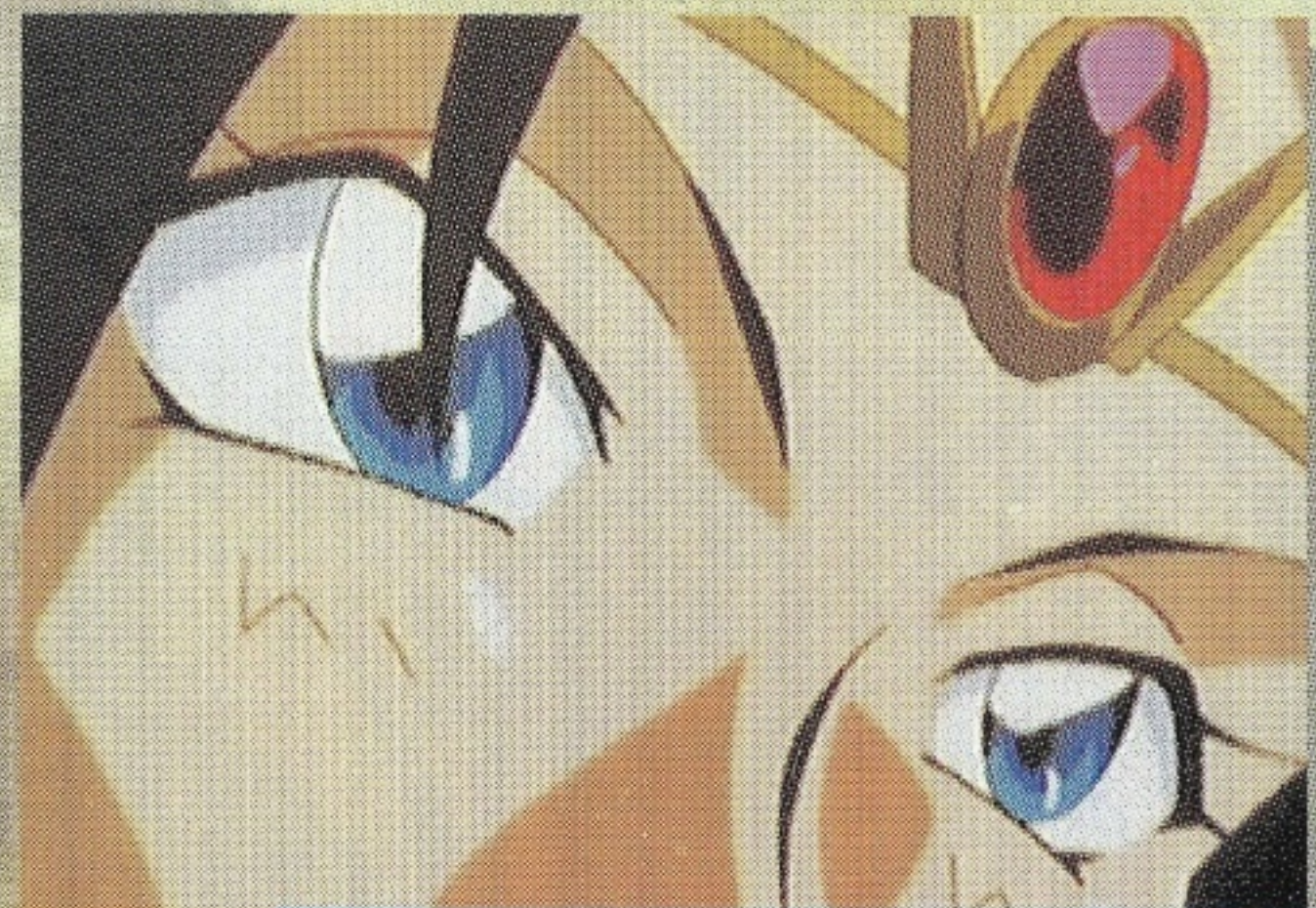


ストーリー紹介

ドルトハウトの魔道士協会に出頭を命じられたリナとガウリイ。

なんでも、7日ほど前に盗賊から奪った品の中に大事なアミュレットが交じっていたので返してほしいということなのだが…
…ここ数日、盗賊いぢめをした覚えはないのだ。どうやら偽者のリナとガウリイが横行しているらしい。

そしてそのバックにはもちろん、自称「リナの最大最強のライバル」白蛇のナーガの影が——!!





このリナ・インバース様の名前を語るとは良い度胸だと、偽物（とナーガ）をとっちめることにしたリナだが、実は盗まれたアミュレットにはレイナード王国全体に関わるような謎が秘められており、事態は思わぬ方向へ展開していく。

果たしてレイナードのアミュレットの謎とは？ リナたちの前に立ちふさがる新たな敵とは一体？ そしてラークは、今度はどんなヒドイ目にあわされるのか？

キャラクター紹介



リナ＝インバース

(CV：林原めぐみ)

ずば抜けた魔力と魔法の才能を持つ自称「美少女天才魔道士」。しかし巷では「盗賊（ロバーズキラー）殺し」「ドラまた（ドラゴンもまたいでとおる）」「生きとし生けるものの敵」「大魔王の便所のフタ」(!)などの通り名で恐れられている。



ガウリイ＝ガブリエフ

(CV：松本保典)

超一流の剣の腕を持つ美形剣士。しかし、脳ミソはクラゲ並みで、過去にあったことはほとんど忘れるスライム以下の知能の持ち主。自称「リナの保護者」だが、最近はりなに「魔族も切れる便利なアイテム」扱いされているという……。





ゼルガディス＝ グレイワーズ (CV：緑川光)

邪妖精と石人形の合成生物(キメラ)にされてしまった自分の体を元に戻すために旅を続けている。本来、クールな性格だがお茶目な一面を見せることもある。



アメリア＝ウィル＝テスラ＝ セイルーン (CV：鈴木真仁)

「正義は必ず勝つ！」をモットーに、世にはびこる悪を退治するセイルーンのおてんば姫。白・精霊魔法の他、父譲りの肉弾攻撃も得意とする。



シルフィール＝ネルス＝ラーダ (CV：冬馬由美)

サイラーク・シティの神官長の娘で白魔法が得意。かなりマトモな常識派だが、ときどきボケをかくすこともある。密かにガウリイに思いを寄せている。





白蛇(サーペント)のナーガ (CV: 川村万梨阿)

ガウリイと出会う前のリナの相棒。魔法全般の才能はリナをも圧倒するが、その使いどころに致命的な欠点がある。自称「リナの最大最強のライバル」。



ニセリナ(エレナ)

リナの名前をかたる魔道士。外見はリナにそっくりだが、性格はもっとおしとやかで気が弱い。胸はリナよりも少し大きく、そのことが更に本物の怒りに火を注いでいる？



ニセガウリイ(グレイス)

ガウリイに一方的なライバル意識を燃やす剣士。その意気込みは立派なのだが、リナの魔法攻撃の前には自慢の剣技も役に立たないという話も。





ラーク=ディア=フレイムドール

(CV: 今井由香)

前作「スレイヤーズろいやる」にて、妹のリネアを取り戻すため、リナたちと共に魔族と戦う。リナをも恐れぬツッコミをする度胸も持ち合わせているが、もちろんその後はリナにヒドイ目に合わされるのが常である。見た目は子供だが、エルフだけに実は26歳である。



アリシア

リナ達の前に立ちはだかる謎の魔道士。かなりの高レベルの魔法を操る。どうやら「レイナードのアミュレット」に深い関わりがあるらしいが…。



グレッグ

ドルトハウトの魔道士協会長。盗賊を襲って盗まれたアミュレットを持ち去ったのはリナだと勘違いして、リナを呼び寄せる。

コントローラの使い方

●コントローラの名称

●コントローラ



●アナログコントローラ



戦闘画面

- 方向キー カーソルの移動
- ボタン 決定／敵・味方ステータス表示
- ×ボタン キャンセル／モード切り換え
行動ユニットへのコマンド入力と戦闘に参加しているユニットのステータス表示への切り換え
- △ボタン ユニット選択のショートカット
- L1 ボタン 反時計回り90°視点切り換え
- R1 ボタン 時計回り90°視点切り換え
- スタートボタン ヘルプモード(カーソル位置のコマンドの説明)

イベント画面

- 方向キー コマンド選択／行き先の選択
- ボタン 決定／ステータス表示
メッセージ表示中／押し続けると速くなる
- ×ボタン キャンセル／コマンド選択中は前の選択に戻る
メッセージ表示中／音声カット
押し続けると1ライン表示になる
- スタートボタン ヘルプモード(カーソル位置のコマンドの説明)

わからないコマンドの使い方はスタートボタンを押せば一発解決！ ヘルプモードが起動します。

※このゲームは、LEDの点灯・消灯に関わらず振動機能に対応しています。P23を参照して、振動機能のオン・オフを設定してください。
また、アナログモードには対応していないため、アナログコントローラの左／右スティックは使用できません。

ゲームの始め方

●ゲームの起動と終了

プレイステーションCD-ROM「スレイヤーズろいやる2」をプレイステーション本体に正しくセットし、電源を入れます。オープニングデモが終了し、タイトル画面が表示されたらスタートボタンを押してください。ゲームのメニュー画面になります。

ゲームを終了するときには、データをセーブしてから電源を切ってください。データをセーブせずに電源を切ると、前回からの続きをプレイできなくなります。セーブはメモリーカード差込口1に差し込んだメモリーカードに行ってください。(P11参照)

初めてゲームをプレイするときは、メニューから「NEW GAME」を選んで、●ボタンを押してください。ゲームの最初からプレイすることができます。

データをセーブしておけば、前回の続きからプレイすることができます。メニューの「CONTINUE」を選び、●ボタンを押してください。次に再開したいデータを方向キーで選び、●ボタンを押してください。



ゲームの流れ

アドベンチャー要素の盛り込まれた『スレイヤーズろいやる2』では、ゲームは以下の3つの要素が組み合って進行していきます。

①キャラクター同士の会話

ゲームの進行に合わせて、キャラクター同士の会話が行われることがあります。音声付きで行われる会話は、ストーリー進行上で重要な会話であり、ゲームのポイントになる場所で発生します。また、他にもアニメーション・ムービーが流れることもあります。



②情報集め・移動

イベントモードでは、おもに情報集めを行います。イベントを発生させるために重要な話を聞き出したり、アイテムを手に入れたりします。町の中での移動や、町から町への移動も行います。(イベントモードについては、P12～P14を参照してください。)



③バトル発生

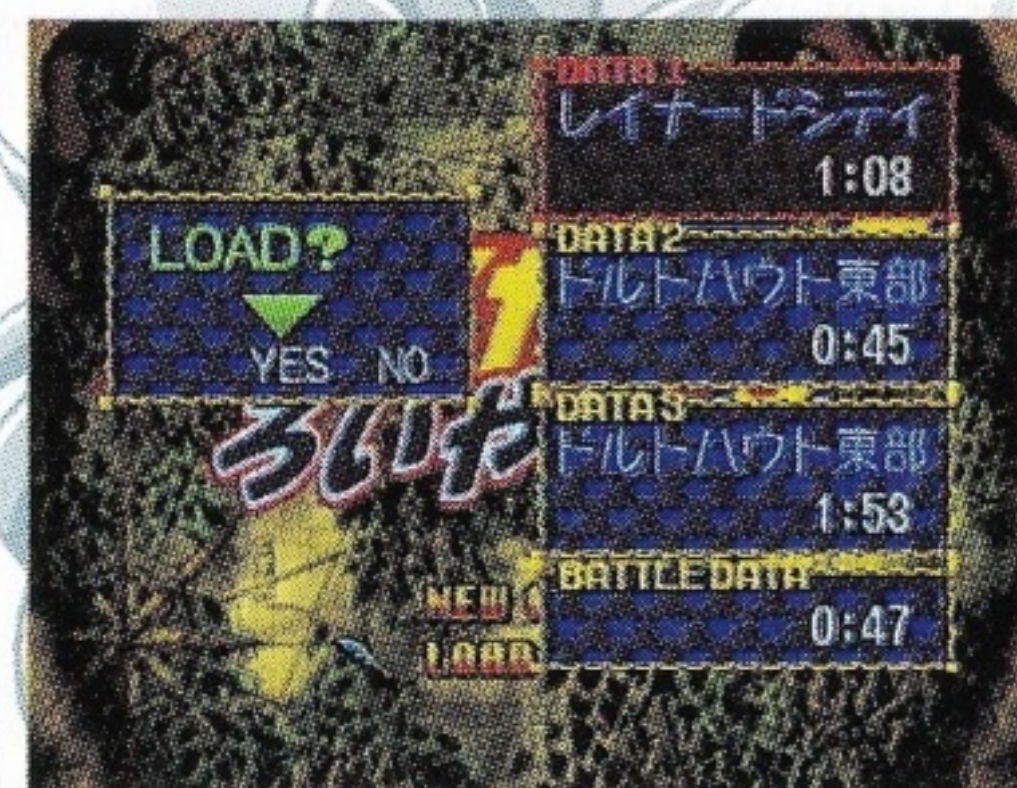
ゲームの進行によっては戦闘が発生することもあります。バトルモードになったら、リナや仲間たちに命令を与え、登場する敵キャラクターを全滅させることを目指します。(バトルモードについては、P18～P21を参照してください。)



ゲームのセーブとロード

プレイ中のデータをメモリーカードにセーブしておけば、いったんゲームを終了しても、前回の続きから再開することができます。データのセーブやロードを行う時は、メモリーカードをメモリーカード差込口1に差し込んでください。(メモリーカード差込口2には使用できません)

また、セーブには3ブロックの空きブロックが必要です。あらかじめブロックの空きを作っておいてください。



セーブ

ゲーム中、メニューアイコンが表示できる場所ならば、いつでもセーブが可能です。メニューアイコンの中から「セーブ」を選び、**○**ボタンを押してください。データを保存する場所を選んで**○**ボタンを押し、「YES」を選択すればセーブが完了します。



ロード

ゲームを再開する場合、メニュー画面で「CONTINUE」を選択し、ロードするデータを選んでください。またゲーム中、メニューアイコンが表示できる場所ならいつでもロードができます。メニューアイコンの中から「ロード」を選び、ロードするデータを選択して**○**ボタンを押してください。



イベントモードでのコマンド

●時間の概念

「スレイヤーズろいやる2」には時間の概念が細かく設定されています。

時間帯は「朝」「昼」「夕方」「夜」「真夜中」の5つに分けられており、町の中を移動するたびに時間が経過していきます。時間帯によっては営業していないお店や特定の時間帯のみに起きるイベントがありますので、こまめに情報を集めてみてください。

時間帯

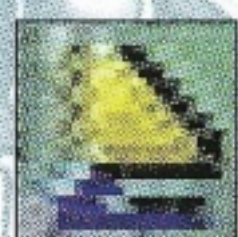
朝	5:00～10:59 (6時間)
昼	11:00～16:59 (6時間)
夕方	17:00～18:59 (2時間)
夜	19:00～23:59 (5時間)
深夜	0:00～4:59 (5時間)

●時間の経過

イベント画面で移動を行うと時間が経過します。また、コマンドの「レスト」を使用して時間を進めることもできます。



丸ピン



三角ピン

移動にかかる時間

丸ピン～丸ピン	30分
丸ピン～三角ピン	10分
三角ピン～三角ピン	20分

時間の経過



朝



夕方



夜

● 地域マップでの移動

「スレイヤーズろいやる2」ではゲームが進むにつれて地域マップに行ける場所が増えていき、同時に行動範囲も広がっていきます。

方向キーで移動した場所を選択し●ボタンで決定して場所画面に入ります。移動前の場所や時間によっては移動可能な場所が限られていることもあります。



マップ上のアイコン

- | | | |
|------|-------|---------------------------|
| 丸ピン | | 「広場」「表通り」「町外れ」のような基点となる場所 |
| 三角ピン | | 「道具屋」「武器屋」のような小さい場所 |
| 道標 | | 他の地域へ |
| 赤色 | | まだ行ったことのない場所 |
| 黄色 | | 行ったことのある場所 |

例：移動の手順

「広場」(丸い旗)の近くの「道具屋」(三角)から「町外れ」(丸)に移動する場合は、一旦「広場」まで行ってから「町外れ」を選択する必要があります。



イベントモードでのコマンド

● 場所画面での操作



場所画面に入るとメニューアイコンが表示されます。
方向キーでアイコンを選択、**○**ボタンで決定します。



- 「移動」…………… その場から移動します。
(地域マップに入ります)
- 「行動」…………… 「見る」「イベント」「泊まる」「食べる」
- 「キャンプモード」… 「レスト(休憩)」「ステータス」
- 「システム」…………… 「セーブ」「ロード」「コンフィグ」

●「見る」

その場所を調べます。時間によって町の様子は変化していき、ストーリーの重要なヒントになる情報が得られる場合があります。

●「イベント」

町の人と会話が起きたり、パラメータ変化に関係するイベントが起きたりします。発生したイベントによって、移動できる場所が増えていきます。

●「泊まる」

宿の専用コマンドです。時間を進める、という目的も兼ねているので、「夕方まで休む」「朝まで休む」「一日休む」というようにいつまで逗留するのかを指定します。

●「食べる」

食べ物屋専用コマンド。全員で食べるほかに、キャラ毎にメニューから選ぶこともできます。

●「レスト(休憩)」

一休みして時間をつぶします。1段階分、時間が経過します。夜まで休んでから(時間を進めてから)行動といった場合に便利です。ただし、レストコマンドで夜から朝に時間を進めても、「睡眠」をとったことにはならないので注意が必要です。

●「ステータス」

「キャラクターのパラメータ」へ(P15参照)

●「コンフィグ」

「環境設定」へ(P23参照)

日付について

時間経過とともに日付も経過していきます。定食屋のスペシャルメニューに関係するなど、特定の日しか発生しないイベントが存在します。

キャラクターのパラメータ

イベント画面でのコマンド「キャンプ」で「ステータス」を選ぶと、各キャラのステータス表示画面になります。ここでは各キャラのステータスと装備品、アイテムの確認をすることができます。（※アイテム画面はアイテムを持っていない場合は表示されません。）



- **HP** : ヒットポイント。行動不可能になるまでどれだけダメージに耐えられるかを表します。
- **MP** : マジックポイント。魔法を使うために消費するポイントです。戦闘中にゆっくり回復します。
- **STR** : 現時点での通常(武器)攻撃力 修正値／基本値
- **DEF** : 現時点での通常(武器)防御力 修正値／基本値
- **HIT** : 現時点での通常(武器)命中率 修正値／基本値
- **SPD** : 現時点での通常(武器)回避率 修正値／基本値
- **満腹度** : 命中・回避率に影響
- **スタミナ** : 攻撃・防御力に影響
- **やる気** : クリティカル発生率に影響



お金の概念について

道具屋、武器屋といったお店でアイテムや武器の売買をすることができます。価格はお店によって異なり、スレイヤーズらしく値切ることも可能です。

お金のレートは以下のようになっています。

- ・金貨 1 枚 = 銀貨 20 枚 = 銅貨 400 枚（つまり金貨 1 枚 = 銅貨 400 枚）

キャラクターのパラメータ

●バトルモード

キャラクターの上にカーソルを合わせると、画面下段にステータスの表示が出ます。

- **HP** : ヒットポイント。行動不可能になるまでどれだけダメージに耐えられるかを表します。
- **MP** : マジックポイント。魔法を使うために消費するポイントです。戦闘中にゆっくり回復します。
- **STR** : 現時点での通常(武器)攻撃力 修正値/基本値
- **DEF** : 現時点での通常(武器)防御力 修正値/基本値
- **HIT** : 現時点での通常(武器)命中率 修正値/基本値
- **SPD** : 現時点での通常(武器)回避率 修正値/基本値

※攻撃設定、反撃設定を変更すると、それにつれてこの部分の表示も変更されます。最適な行動設定を選んでください。



●キャラクターの状態

下段ステータス表示の右側の□内は、キャラクターの現在の状態を示しています。

「盾」のマーク内 そのキャラクターの反撃設定（敵に攻撃されたときの行動）を表しています。

「ハート」のマーク内 そのキャラクターのステータス異常を示しています。非表示は正常な状態です。



※ステータスの異常には麻痺、凍る、眠り、気絶の4種類があります。

※効果的にはある一定時間動けなくなります。

●魔法ウィンドウ

- **ATC** : その魔法の攻撃力。同じ魔法でも、キャラクターによって威力が異なります。
- **MP** : その魔法の消費マジックポイント。
- **HIT** : その魔法の命中率。
- **TIME** : その魔法の呪文詠唱に必要な行動カウント。



●パラメータの変化

食事をしなかったり、宿に泊まらなかったりすると、満腹度とスタミナが下がっていきます。また、さまざまなイベントによってキャラクターの「やる気」が上下します。

- **スタミナ(睡眠)の回復** … 宿屋に泊まる／回復アイテムを使用する。
- **満腹度(空腹)の回復** … 酒場、食堂で食べる。または回復アイテムを使用する。
- **やる気の回復** … 酒場で飲む、その他イベントで変動。



バトルモードでも、敵を倒したときに出現するシンボルを拾うことで、各パラメータの修正値がアップします。各シンボルには次の効果があります。このパワーアップは次のバトルに持ち越されます。

赤…攻撃力 (STR) アップ
青…命中率 (HIT) アップ

黄…防御力 (DEF) アップ
緑…回避率 (SPD) アップ

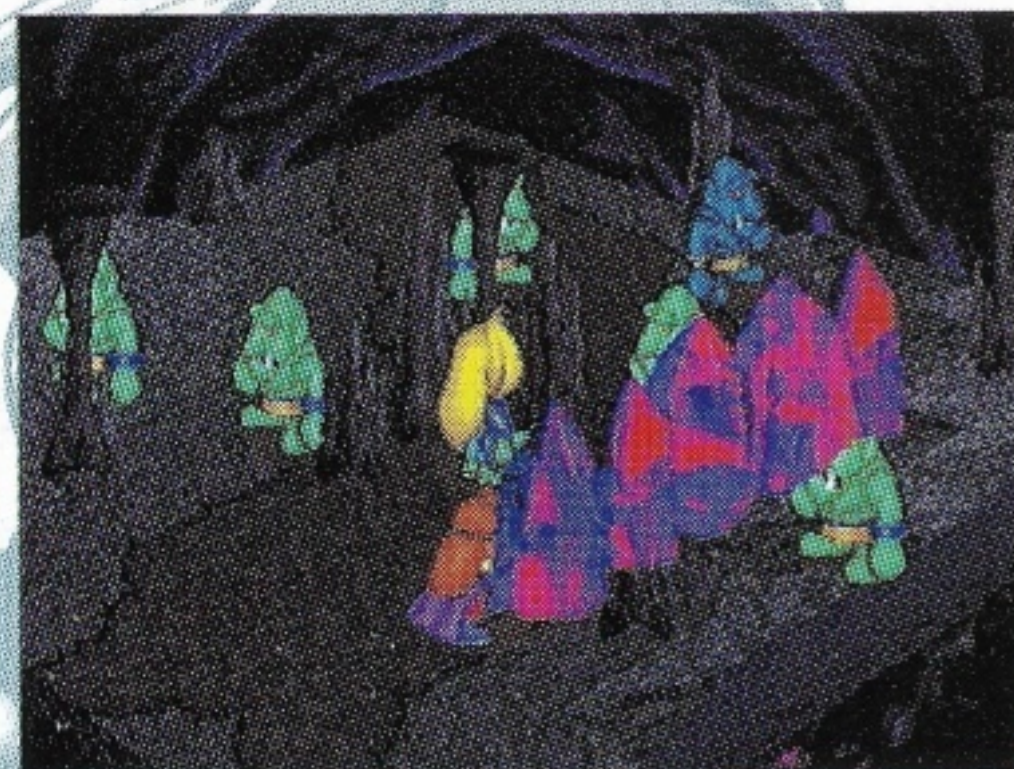


バトルモードでのコマンド

「スレイヤーズろいやる2」では、戦闘シーンの時間の流れを1コマ1コマ切り取るようなイメージで処理していくので、その瞬間瞬間の判断を要求する高い戦略性を実現しています。

バトルモードの流れ

(時間の流れ)



- ①プレイヤーキャラの動ける順番がくる
- ②コマンドの入力
- ③動ける順番の来たキャラが行動
- ④敵を全滅させると戦闘終了

①から③の繰り返し

味方が全滅するとゲームオーバー

戦闘中もセーブ可能。(ただし1データ分のみ)

戦闘不能になったキャラも戦闘が終了すると復活する

行動ごとに「行動カウント」があります。行動カウントは各行動のコマンドを入力すると設定され、カウントが終了すると次の行動（コマンドを選択）を取ることができます。

例えば「歩く」と「攻撃する」では、「攻撃する」の方が行動カウントが小さいため、早く次の順番が回ってくることになります。同じ動作でも、各キャラごと基本の行動カウントはバラバラのためユニットAが5回行動するうちに、ユニットBが7回行動できる等の行動回数の差ができます。

呪文を使う場合には、呪文を選択してから詠唱・発動の時間がかかります。

呪文は詠唱・発動までのタイムラグがあるため、発動時の状況によっては敵に当たらない事もあります。(発動までに敵がその場所からいなくなった時など) 敵ユニットを目標にする魔法は敵ユニットの位置を狙うように自動補正がかかります。この時に敵ユニットと自分との間に味方ユニットがいる場合は味方ユニットに魔法が当たってしまいます。

魔法ごとに決められたMPを消費しますが、ターン経過により少しずつ回復します。
(消費MPは各キャラ毎に異なるものもあります)

● コマンドの解説

ユニットにカーソルが合うと次のアイコンが表示されます。



①

②

③

④

⑤

⑥



①移動 「移動する」「なにもしない」へ

- ・移動する……移動範囲が表示されます。カーソルで選択し○ボタンで決定します。
- ・なにもしない……ユニットの今回の行動をパスします。



②攻撃 「攻撃する」「体当たり」「なにもしない」へ

- ・攻撃する……武器攻撃の相手を指定します。頭にビックリマーク(!)の出ているキャラへの攻撃が可能です。敵(状況によっては味方)ユニットを指定して○ボタンで決定します。
- ・体当たりする……ダメージを与えつつ、敵をふっとばすコマンドです。体当たりする敵ユニットを選んで○ボタンで決定してください。敵に四方を囲まれたときに便利です。
- ・なにもしない……ユニットの今回の行動をパスします。



③反撃設定 敵に攻撃された際の行動の設定を行います。

- ・やりかえす……直接攻撃を受けたら、必ず反撃するコマンドです。その分、敵の攻撃をかわしにくくなります。
- ・よける……その場で攻撃をかわします。反撃はしませんが、回避率がアップします。
- ・逃げる……その場から一歩下がって攻撃をかわします。反撃はしませんが、敵から囲まれにくくなります。
- ・がまんする……攻撃が当たっても、気合いと根性でがまんします。反撃もしませんし、回避率もそのままですが、受けるダメージが小さくなります。
- ・その他……キャラクター独自のコマンドです。敵の攻撃を高笑いをあげながら受けとめるナーガの「高笑い」などがあります。

バトルモードでのコマンド



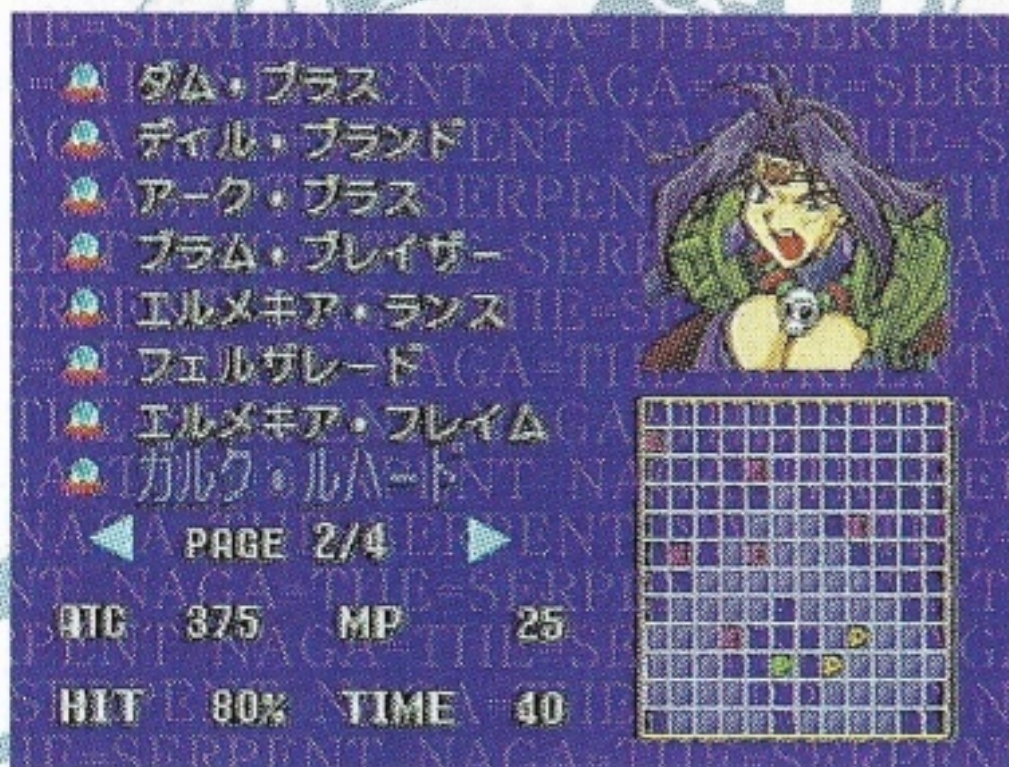
④ **呪文詠唱** 呪文ウィンドウへ移動します。魔法を選んで使用します。

呪文詠唱を選択すると、魔法ウィンドウに移動します。

戦闘が起こった場所、また、空腹、睡眠時間によるキャラクターの体調によっては使用できない魔法があります。また、魔法名の上でスタートボタンを押すとヘルプモードになり、魔法の説明を見ることができます。

● 呪文コマンド入力の流れ

1. 呪文選択



2. 目標選択



3. 呪文詠唱



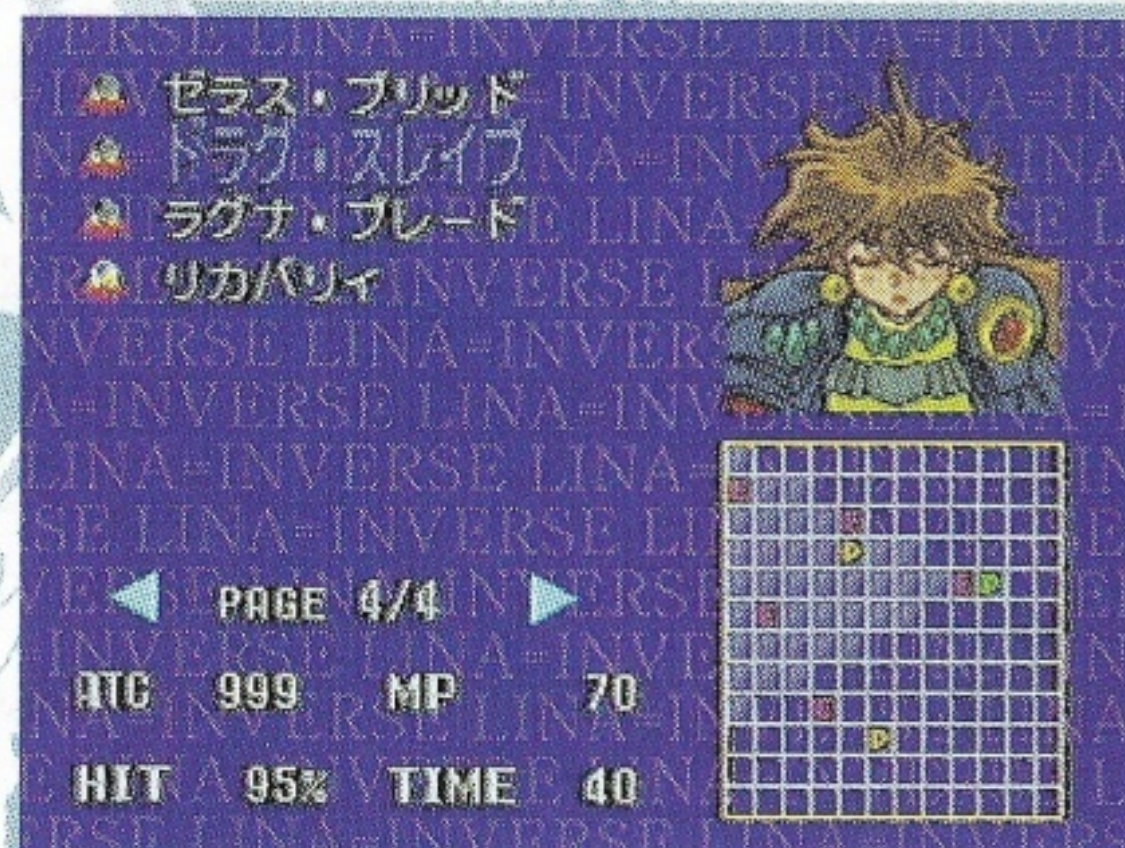
ビックリマーク (!) のついているユニット（味方含む）が目標となります。目標を選んで **○** ボタンで決定します。広範囲タイプの魔法の場合は方向キーの左右で発射方向を選択して **○** ボタンで決定します。

レーダー表示について

魔法の効果範囲を確認できます。

P : 味方を表します E : 敵を表します

色が変わっているところが、魔法の効果範囲です。魔法によっては効果範囲の中心の方が威力があり、効果範囲の端では威力が小さくなるものもあります。レーダーを有効活用することによって、呪文が完成する前に効果範囲内から他のキャラを脱出させるなどの原作に近い感覚の高度な戦略が可能になります。





⑤ **A I 設定** AI の選択と、オン／オフの切り換えを行います。
「本気モード」「すぺしゃるモード」「オン／オフ」へ



本気モード



すぺしゃるモード



オン／オフ

- ・本気モード……敵を倒すことを優先するAIに設定します。
- ・すぺしゃるモード……原作キャラクターの性格を反映させたAIを設定します。効率の良い戦いはおそらく期待できませんが、スレイヤーズらしい戦いになるので真のファンなら是非これを使用しましょう。
- ・オン／オフ……AI設定をオンにしたり、オフにしたりします。また、プレイヤーの順番になりさえすれば、順番の来ていない他のキャラの設定を行うことも可能です。

●全員をAIにした場合、戦闘は完全に自動で進むことになります。この時、Bボタンを押すとフリーカーソルになるので任意のキャラを選択し、AI設定をオフにするとマニュアル操作へ戻すことが可能となります。

各アイコンの上でスタートボタンを押すとヘルプモードとなり、コマンドの説明を見ることができます。



⑥ **システム** セーブ・ロード・コンフィグ（環境設定P23参照）を行います。

装備品について

● 装備品の入手

いくつかの町には、武器屋や道具屋など、キャラクターの装備品を扱っている店があります。これらの店に入れば、現在の装備品をより強力なものに買い換えることができます。これらの装備品は、バトルモードでのパラメータ表示では確認することはできません。また、特定のイベントなどによって、装備品が手に入ることもあります。



● 装備品の効果

装備品は、個々のキャラクターによって、その種類が異なります。装備品を入手すると、各装備品に対応したパラメータの修正値などが上昇します。

リナ			
HP	135	STR	63/ 69
MP	195	DEF	30/ 33
		HIT	114/ 95
		SPD	120/100
満腹度	★★★★★		
スタミナ	★★★		
やる気	★★★		

リナ			
HP	135	STR	66/ 72
MP	195	DEF	30/ 33
		HIT	114/ 95
		SPD	120/100
満腹度	★★★★★		
スタミナ	★★★		
やる気	★★★		

新たに武器を入手すると、このようにパラメータ（攻撃力修正値）がアップします。

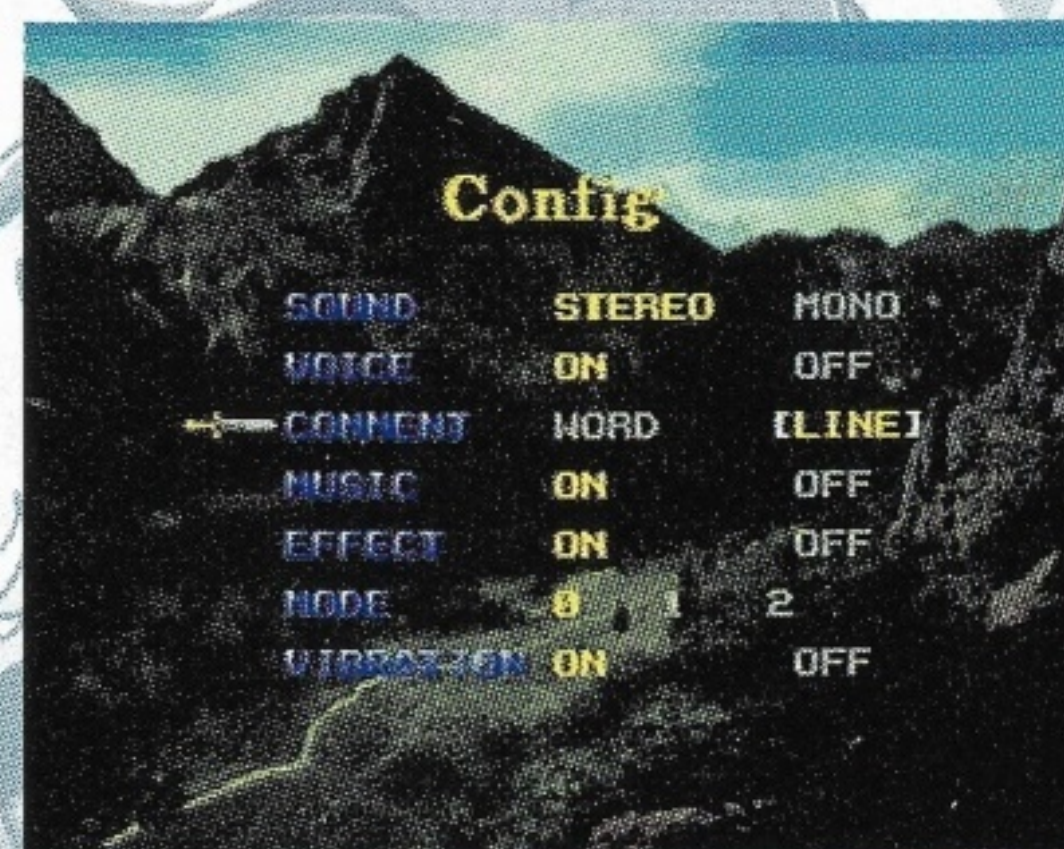
環境設定

●コンフィグについて

CONFIGは、バトルモードとイベントモードで共通です。カーソルの上下で項目を選んで左右で設定してください。設定可能な項目は、次の7項目です。

- SOUND
- VOICE
- COMMENT
- MUSIC
- EFFECT
- MODE
- VIBRATION

ステレオとモノラル出力の切り換え
音声イベント(セリフ)のオン・オフ
メッセージを一文字ずつ出力するか
行単位で出力するかの切り換え
BGMのオン・オフ
SE再生のオン・オフ
ボタン入力のパターン
(カーソルの動き)の切り換え
振動機能のオン・オフ



魔法リスト

ゲームには50種類以上もの魔法が用意されています。これらの魔法の効果や必要なMPは、魔法を使うキャラクターによって異なります。

精霊魔法

名称	リ	ナ	ゼ	ア	シ	ラ	対象	解説
バースト・ロンド	○	—	—	○	—	—	地面	広範囲に小さい爆発を巻き起こす。
フレア・アロー	○	○	○	○	○	○	敵	敵に対して炎の矢を飛ばして攻撃する。
ファイアー・ボール	○	○	○	○	○	○	地面	炎の玉を飛ばして攻撃する。当たると爆発。
バースト・フレア	—	—	—	○	—	—	方向	術者から1方向を炎で焼く。
バースト・フレア	○	—	—	—	—	—	地面	周囲を炎で焼きつくす。
ブラスト・ボム	—	—	—	○	—	—	地面	炎の玉を飛ばして攻撃する。当たると爆発。
ブラスト・ボム	○	—	—	—	—	—	方向	術者から1方向に大爆発を起こす。
フリーズ・アロー	○	○	—	○	○	○	敵	敵に対して氷の矢を飛ばして攻撃する。
フリーズ・ブリット	○	○	—	—	—	—	地面	氷の玉を飛ばして攻撃する。
デモナ・クリスタル	○	—	—	○	—	—	地面	ある場所の周囲を凍らせる。
デモナ・クリスタル	—	○	—	—	—	—	方向	術者から1方向を凍らせる。
ヴァン・レイル	○	○	—	—	—	—	方向	術者から1方向を氷のツタで攻撃する。
ディム・ウィン	—	○	—	—	—	—	方向	術者から1方向に風を巻き起こす。
ディム・ウィン	○	—	—	—	—	—	範囲	術者の周囲に風を巻き起こす。
ボム・ディ・ウィン	—	○	—	—	—	—	方向	術者から1方向に風を巻き起こす。
ディグ・ボルト	○	—	—	—	—	—	敵	敵1人に対して雷で攻撃する。
ダム・ブラス	○	○	○	○	—	—	敵	敵1人に対して魔法の玉を飛ばして攻撃する。
ディル・ブランド	○	○	—	—	—	—	範囲	術者の周囲の土を爆発的に吹き上げる。
ディル・ブランド	—	—	○	—	—	—	地面	ある場所の周囲の土を爆発的に吹き上げる。
メガ・ブランド	○	—	—	—	—	—	範囲	術者の周囲の土を爆発的に吹き上げる。
メガ・ブランド	—	—	○	—	—	—	範囲	ある場所の周囲の土を爆発的に吹き上げる。



名称	リ	ナ	ゼ	ア	シ	ラ	対象	解説
アーク・ブラス	—	○	—	—	—	○	方向	術者から1方向に電撃を走らせる。
ダグ・ハウト	—	—	○	—	—	—	方向	術者から1方向の土をキリ状に盛り上げる。
ヴレイヴ・ハウル	○	—	○	—	—	—	方向	術者から1方向の土を溶岩に変えて攻撃する。
ブラム・ブレイザー	○	○	○	○	○	○	敵	敵の精神に攻撃する光を飛ばす。
エルメキア・ランス	○	○	○	○	○	○	敵	敵の精神に攻撃する光の槍を飛ばす。
フェルザレード	—	○	—	—	—	○	方向	術者から1方向に精神に攻撃する光を放つ。
ゴズ・ヴ・ロー	○	—	○	—	—	—	敵	敵1人の精神にダメージを与える。
エルメキア・フレイム	—	○	—	—	—	—	地面	ある場所へ精神にダメージのある光を飛ばす。
エルメキア・フレイム	—	—	○	—	—	○	方向	精神を攻撃する光を術者から1方向に解放。
ガルク・ルハード	—	○	—	—	—	—	範囲	術者の周囲に精神と肉体にダメージを与える。
ラ・ティルト	—	—	—	○	—	—	地面	ある場所に光の柱を創り出して攻撃する。
ラ・ティルト	—	—	○	—	—	—	敵	敵とその周りに光の柱を創り出して攻撃する。
ヴィスファランク	—	—	—	○	—	—	敵	自分の拳に魔力をためて攻撃力を上げる。
アストラル・ヴァイン	○	—	○	—	—	—	敵	剣に魔力をためて攻撃力を上げる。

表中でキャラクターの名前を次のように略して表示しています。

リ：リナ、ナ：ナーガ、ゼ：ゼルガディス、ア：アメリカ、シ：シルフィール、ラ：ラーク。



黒魔法

名称	リ	ナ	ゼ	ア	シ	ラ	対象	解説
ブラスト・アッシュ	○	—	—	—	—	—	敵	一定レベル以下のモンスターを消滅させる。
ブラスト・ウェイブ	○	—	—	—	—	—	方向	術者から1方向に攻撃する。
ブラスト・ウェイブ	—	○	—	—	—	—	敵	ある場所にいる敵のみを攻撃する。
ヘル・ブラスト	—	○	—	○	—	—	敵	敵に対して暗黒の槍で攻撃する。
ダルフ・ゾーク	—	○	—	—	—	—	敵	ダルフィンの力を借りて敵に直接攻撃する。
ダイナスト・ブレス	○	—	—	—	—	—	方向	グラウシェラーの力を借りて敵を攻撃する。
ダイナスト・ブレス	—	○	—	—	—	—	敵	グラウシェラーの力を借りて敵を攻撃する。
ダイナスト・ブラス	○	○	—	—	—	—	地面	グラウシェラーの力を借りて敵を攻撃する。
ゼラス・ブリッド	○	—	—	—	—	—	敵	ゼラス=メタリオムの力を借りて敵を攻撃する。
ドラグ・スレイブ	○	—	—	—	○	—	方向	シャブラニグドゥの力を借りて攻撃する。
ラグナ・ブレード	○	—	—	—	—	—	敵	暗黒の闇の剣で攻撃する最強の攻撃魔法。

白魔法

名称	リ	ナ	ゼ	ア	シ	ラ	対象	解説
スリーピング	—	○	—	—	—	—	範囲	術者を含む周囲の敵を眠らせる。
スリーピング	○	—	—	—	—	—	人物	敵1人を眠らせる。
ホーリィ・ブレス	—	○	—	○	○	—	全て	全てのアンデッドモンスターを消し去る。
メギド・フレア	—	○	—	○	○	—	範囲	周囲のアンデッドモンスターにダメージを与える。
フロウ・ブレイク	—	○	○	○	○	—	地面	一定の範囲のアンデッドモンスターを消滅させる。
リカバリィ	—	○	○	—	—	○	人物	気力を使って体力を回復させる。
リカバリィ	—	—	—	○	○	—	範囲	ある場所とその周囲のユニットを回復させる。
ディクリアリィ	—	○	—	○	○	—	人物	きぜつ・マヒ・眠りなどから普通の状態に戻す。
リザレクション	—	○	—	○	—	—	人物	どんな状態でも体力を完全に回復させる。
リザレクション	—	—	—	—	○	○	人物	どんな状態でも体力を完全に回復させる。

ワンポイントアドバイス



ナーガ様の

ワンポイントアドバイス

●イベントを見つけられないとは、あまいわね!

ほーっほっほっほ! このゲームには、ストーリーの本筋とは、まったく関係ないイベントがたくさん隠されているのは御存知? 定食屋でBランチを食べたり、宿屋やキャンプで夕方や夜になるまで休んでからうろついてみたり。こうやってイベントを発生させると、このわたしはもちろん、貧弱なリナたちもパワーアップして戦闘のときに有利になるのよ。新しい町に着いたら、いろんな場所を細かく「チェック」してみることねっ!



●このナーガ様の呪文で、リナもろとも…

たとえばガルク・ルハード使おうとして、味方が近すぎて巻き添え食らっちゃう…という時があるわよね。そんなささいなことにびびってはダメよ! 呪文一発で敵を全滅できるなら、リナたちに尊い犠牲になってもらうのは当然! あのゴキブリ娘のこと、どうせ戦闘で行動不能になっても、次の戦闘にはバッチリ元気になってるはずよ。だから、味方がジャマな場所にしようと、リナもろとも呪文で一掃しちゃいなさい!



●困ったことがあったら、わたしにまかせなさい!

もし、どのアイコンにどんな意味があるのかわからなくて困ってるなら、スタートボタンを押しなさい! すかさずアイコンの説明が表示されるから、問題ナシよねっ! もし町から出れなくて困ってるなら、いったん広場か表通りに移動してみれば? そこからなら、町の外に出られるハズよ。ストーリーが先に進まなくて困っているなら、まだ行ってないところや調べてないところを、徹底的に調べまくることね。ほーっほっほっほ!



スタッフ・キャストリスト

原作
原作・パッケージイラスト
ゼネラルプロデューサー
プロデューサー

神坂 一
あらい ずみるい
宮路 洋一
石塚 輝

キャスト
リナ
ナーガ
ガウリイ
ゼルガディス
アメリカ
シルフィール
ラーク
エレナ
グレイス
アリシア
グレッグ
ロベルト

林原 めぐみ
村松 万梨阿
本 保典
緑川 光
鈴木 真仁
冬馬 由美
今井 由香
根谷 美智子
関 智一
川上 とも子
佐藤 正治
安井 邦彦

オリジナルゲームスタッフ
ゲームデザイン
サブデザイン
メインプログラム
イベントプログラム
戦闘CG

森本 幸雄
中田 貴子
菱川 裕
木口 浩行
藤井 雅文
岡 恭正
滝野 充美
中西 順子

政田 拓志
吉川 直樹
中田 貴子

背景CG

サブCG

前田 政博
石黒 奈々
森田 晴彦 (ノイズファクトリー)
嶋田 智幸 (ESP)
オニオンエッグ
オニオンエッグ

西川 慎一

ムービーエンコード
オリジナルゲームデザイン
オリジナルゲーム制作

サウンドスタッフ
サウンドディレクション
音楽
デジタルサウンドデザイン
サウンドエディター
アフレコディレクション
アフレコ進行
アニメーション効果音
収録スタジオ
スタジオ

吉村 幸二
出口 雅生
河西 良
大野 直子
溝口 功
松木 仁美
今野 康之 (スワ・プロダクション)
アバコクリエイティブ
タバック
ツーフアィブスタジオ
溝口 功
ツーフアィブ

サウンドプロデューサー
サウンド制作

アニメーションスタッフ / オープニングパート
絵コンテ・演出
作画監督
グラフィックスディレクター
原画

八谷 賢一
加野 晃
田中 恒嗣
柿田 英樹
山崎 健志
崔 ふみひで
川岸 リュウタ
秋吉 育子

甲木 裕
浜森 理宏
金崎 貴臣

動画チェック

動画

色彩設計
美術・背景
グラフィックスオペレーター

オープニングパート・プロデューサー
制作担当
制作進行
プロダクションマネージャー
制作事務
オープニング制作

アニメーションスタッフ / ムービーパート
絵コンテ・演出
作画監督
作画監督補佐
原画

動画チェック
動画

色指定
仕上検査

仕上

特殊効果
背景

撮影

編集
現像・ビデオ編集
リスワーク
ムービーパート・プロデューサー
制作担当
制作進行
ムービーパート制作

スペシャルサンクス

制作進行
広報
協力

浦田 武治
中村 プロダクション
ウォン バット
渋谷 圭子
二嶋 隆文 (スタジオワイエス)
角野 弘明
VISUAL WORKSHOP
安西 武
石田 博
山口 貞夫
中山 晴夫
渡部 圭
童夢

河野 悦隆
泉 明宏
寺沢 伸介
今里 佳子
高橋 聰
中屋 了
佐々木 世子也
秋葉 健児

鈴木 孝典
椎名 剛弘
HANA PRO
スタジオ ム

松岡 珠江
大槻 浩二
品地 奈々絵
伊藤 照美
大西 峰代
スタジオ ム
福田 貴博
スタジオ ちゅーりっぷ

桑原 悟
小川 ひとみ
AIC
山内 正太
谷垣 宏
阿部 安彦
西出 榮子
IMAGICA
マキ・プロ
渡辺 欽哉
石灘 賢
中村 真也
AIC

松岡 卓 (ドラゴンマガジン)
畑野 純 (ドラゴンマガジン)
三上 尚久
伊集 桂子 (ノイズファクトリー)
八木 秀訓 (ESP)
西山 洋介 (角川書店)
富士見書房編集部
月刊ドラゴンマガジン編集部

使用上のご注意

- このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。
- このディスクは **NTSC J** マークあるいは **FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY** の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。
- このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上に出してください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。
- “PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

- プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

スレイヤーズ2 るいやる



角川書店



開発:



 (ビデオ録音) 第990339号

SLPS 02115

©神坂一・あらいずみりい/角川書店/テレビ東京・SOFTX・丸紅/「スレイヤーズ」製作委員会

©1998,1999 角川書店/ESP

“PS” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.